SEGUNDA TELA DE APRESENTACAO DO CIRCUS GAMES + NIVEIS

INDICE:

PAGINA 1 - SEGUNDA TELA DE APRESENTACAO DO CIRCUS GAME AMPLIADA + INDICE.
PAGINA 2 - PRIMEIRA PARTE DA CRONICA " A HORA DA VERDADE PARTE I ".
PAGINA 3 - CONTINUACAO DA HORA DA VERDADE PARTE I + COBERTURA DA FEIRA INTERNACIONAL DE INFORMATICA + R-TYPE O JOGO DO ANO DA REDE SOFT + TELAS.
PAGINA 4 - MAPAS DO SABRE WULF & MASTERS OF THE UNIVERSE "MOVIE", EXILUSIVO.
PAGINA 5 - SESSAO CATALOGO COM TELAS E CRITICAS DOS SEGUINTES JOGOS : HUMAN KILLING MACHINE , ADVANCED PINBALL SIMULATOR, GI-HERO, GONZZALEZZ II E BIG FOOT.
PAGINA 6 - MANUAL E MAPA COMPLETO DO DARK SIDE "EXCLUSIVO".
PAGINA 7 - CONTINUACAO DO MANUAL DO DARK SIDE + DETALHES GRAFICOS DO JOGO.
PAGINA 8 - MAPA SUPER COMPLETO DO JOGO DEVIANTS.

A REDE SOFT & HARD APRESENTA :

AMPLIACAO DOS PERSONAGENS
DO INTERNACIONAL KARATE +

A HORA DA VERDADE "PARTE I".

INTRODUCAO:

DEIXAMOS CLARO QUE A INTENCAO PRINCIPAL DESTA MATERIA E DE SENSIBILISAR A TODOS OS USUARIOS DE MICRO COMPUTADORES NA AREA DO HOBBY.

PRINCIPIO:
ERA UMA VEZ ....
UM GENIO CHAMADO SIR CLIVE SINCLAIR QUE GEROU UMA LINHA DE MICROS E DEU ORIGEM A INUMEROS COMPUTADORES FANTASTICOS COMO O ATARI ST , AMIGA OU MESMO O NOVISSIMO E REVOLUCIONARIO SAM.
DEPOIS DO LANCAMENTO DO PIONEIRO Z-80 MUITAS FAMILIAS FORAM LANCADAS, COMO AMSTRAD, ATARI, AMIGA E MUITOS OUTROS , MAS ESTA MATERIA SE PRENDERA EXCLUSIVAMENTE NA FAMILIA SINCLAIR.

FAMILIA SINCLAIR:
1980
GASTANDO 100 LIBRAS VOCE PODERIA COMPRAR UM MICRO MODELO ZX-80, COM UMA RESOLUCAO DE 32 X 24 QUADROS DE BAIXA RESOLUCAO EM BRANCO & PRETO E SEM SOM.
A MEMORIA ERA DE 4K DE ROM E 1 K DE RAM, NA EPOCA O SUCESSO FOI TAO GRANDE QUE VENDERAM MAIS DE 50.000 EM APENAS UM ANO.

1981
COM O SUCESSO NAS VENDAS DO PRIMEIRO MODELO, FOI ELABORADO UM NOVO MODELO UM POUCO MAIS PODEROSO NA AREA DE ROM E ASSIM FOI LANCADO O MODELO ZX-81.
A NOVIDADE FOI A RESOLUCAO GRAFICA QUE FICOU COM UMA MISTURA DE MEDIA E ALTA RESOLUCAO, EMBORA CONTINUA-SE EM PRETO & BRANCO , MEMORIA RAM 1 K E ROM 8K
O VALOR DESTE MICRO FICOU UM POUCO MAIS CARO OU SEJA CERCA DE 150 LIBRAS MAS O SUCESSO DE VENDAS DISPARAVA EM MAIS DE 500.000 MICROS EM APENAS UM ANO.

1982
PARA NOSSA ALEGRIA FOI LANCADO O ZX SPECTRUM COM 48 K RAM E 16 K DE ROM.
ESTE MODELO DEFINITIVAMENTE DARIA ORIGEM A MICROS DE ALTA RESOLUCAO NA EUROPA.
FORAM VENDIDOS NO PRIMEIRO ANO MAIS DE 60.000 PELO PRECO DE 175 LIBRAS.
ESTE MICRO FOI DIFUNDIDO EM TODO O MUNDO GRACAS A SIMPLICIDADE DE SEUS COMANDOS ALEM DO RETORNO QUE O MESMO OFERECIA EM RELACAO PRECO + QUALIDADE.
NO BRASIL DEMOROU MAS CHEGOU, POIS O ZX SPECTRUM SE CHAMA NO BRASIL TK 90 & 95.

1983
NA ITALIA , FRANCA , ESPANHA E VARIOS OUTROS PAISES PRINCIPALMENTE DA EUROPA COMECAVAM A SE DESLUMBRAR COM O ZX SPECTRUM. FOI QUANDO OS AMERICANOS LANCARAM O MODELO TIMES TMS-2068. MAS O MESMO NAO OBTERIA O MESMO SUCESSO QUE NA EUROPA, POIS ERA MUITO DIFICIL LUTAR CONTRA O VELHO MAS ESTAVEL APPLE ALEM DE ENFRENTAR O PODEROSO COMODORE.

1984
MELHORARAM O MODELO ZX SPECTRUM E FIZERAM O SPECTRUM +.
O MODELO ALEM DE MAIS CARO VINHA COM UM BOTAO RESET ALEM DE UM NOVO TECLADO.
COM O NOVO TECLADO O SISTEMA DE MEMBRANA COMECOU A SE TORNAR OBSOLETO.
COGITOU-SE NA EPOCA EM TRANFORMAR O SPECTRUM + EM UM MODELO PARA USO PROFISSIONAL. MAS O TECLADO ERA DESCONFORTAVEL ALEM DA MEMORIA DO SPECTRUM SER INCOMPATIVEL PARA UM SISTEMA PROFISSIONAL.

1985
LANCADO O SPECTRUM 128 K , COM 32 K DE ROM E 128 K DE RAM, POR 180 LIBRAS.
UM TECLADO MUITO MAIS AGRADAVEL ALEM DE CONTAR COM TRES CANAIS DE SOM, RGB E PRINCIPALMENTE UM PRECO MUITO ACECIVEL. POIS A MEDIDA QUE A TECNOLOGIA SE APRIMOVARA O PRECO DO EQUIPAMENTO CAIA, O QUE ERA MUITO BOM PARA O CONSUMIDOR.

1986
COLOCARAM O SPECTRUM 128K DENTRO DE UM NOVO GABINETE COM UM GRAVADOR EMBUTIDO E PUSERAM A DISPOSICAO DOS USUARIOS O SPECTRUM+2. SUCESSO COM MAIS DE 250.000 MICROS VENDIDOS. SUCESSO PRINCIPALMENTE PELO PRECO. APENAS 140 LIBRAS.

1987
SOFISTICARAM DO VEZ E EMPUTIRAM O SPECTRUM EM UM GABINETE COM UM TECLADO
PROFISSIONAL ALEM [illegible]
COM UMA MEMORIA DE 128 K DE RAM E 64 DE ROM OS INGLESES NOTAVAM A PRIMEIRA MUDANCA RADICAL NO SPECTRUM DESDE 1982.

1988
E'LANCADO O SAM UM SUPER MICRO QUE IRA REVOLUCIONAR EM MUITO BREVE O MUNDO DO HOBBY, E QUEIRA DEUS O BRASIL.

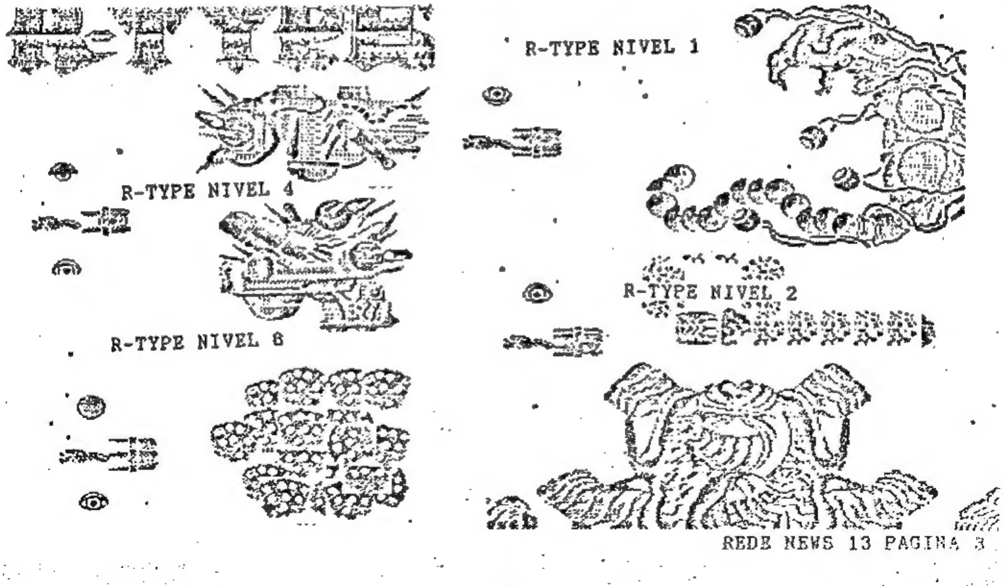
FEIRA INTERNACIONAL DE INFORMATICA & XXII CONGRESSO NACIONAL DE INFORMATICA

POR ANTONIO MAURO LOPES PERIDES.

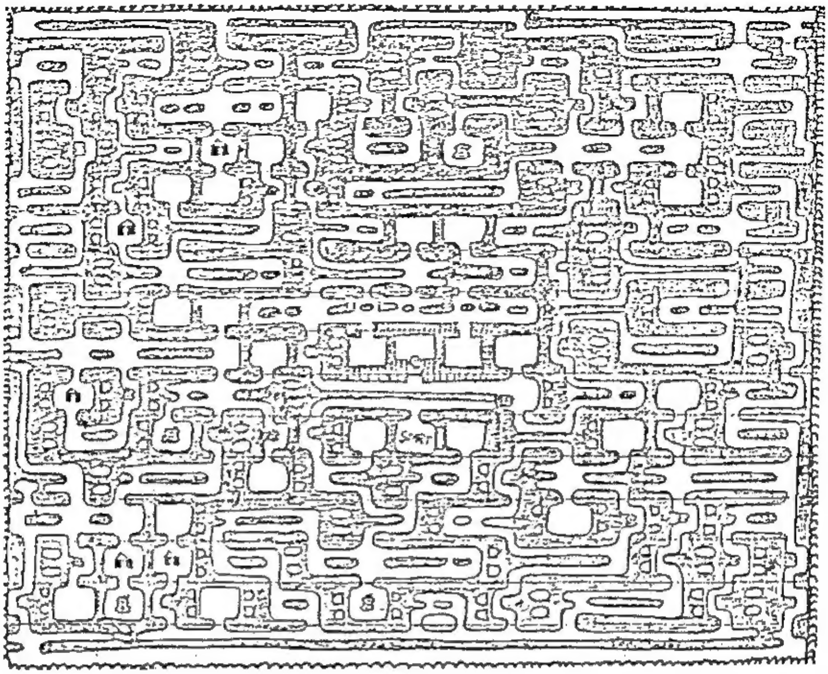
NOS DIAS 18 A' 22 DE SETEMBRO OCORREU NO PARGUE DE ESPOSICOES DO ANHEMBI, EM SAO PAULO A TRADICIONAL FEIRA INTERNACIONAL DE INFORMATICA. QUE E'O MAIOR EVENTO DA AMERICA LATINA NESTA AREA E EM QUALGUER OUTRA.OS COMPUTADORES EXPOSTOS JA'NAO MAIS SE DIFERENCIAM FISICAMENTE COMO ANTIGAMENTE, SAO TODOS COM O MESMO ESTILO MUITO DIFERENTE SAO AS CARACTERISTICAS INTERNAS COMO O COMPUTADOR DA EMPRESA PAULISTA QUANTUM QUE OPERA A UMA VELOCIDADE DE 33MHZ OU OS COMPUTADORES COM MEMORIA RAM DE 10 MBYTES OPERANDO EM UMA VIA DE 32 BITS.FORAM TAMBEM UM SUCESSO AS CARAS IMPRESSORAS LASER, QUE TORNAM OS GRAFICOS MUITO MELHORES E OS TEXTOS MUITO MAIS LEGIVEIS, SEM FALAR NOS PLOTERS QUE TAMBEM TORNAN OS GRAFICOS MELHORES , E A CORES !!!!.HA TAMBEM OS MONITORES COLORIDOS DE ALTISSIMA RESOLUCAO GRAFICA QUE DEIXAM PARA TRAS QUALQUER MONITOR POR NOS UTILIZADO. OUTROS PERIFERICOS APRESENTADOS FORAM OS MOUSE'S E OS MODEM'S QUE NAO MERECEM NENHUM COMENTARIO EM ESPECIAL, ALEM DE OUTROS MENOS CONHECIDOS.
JA NA AREA DE SOFTWARE EXISTEM CAD'S CADA VEZ MAIS PRECISOS EDITORES DE TEXTO CADA VEZ MAIS INTELIGENTES, PROGRAMAS CADA VEZ MAIS AMIGAVEIS, SEJA PELO MAIOR USO DE ICONES OU A UTILIZACAO MACICA DO MOUSE.
PARALELAMENTE A FEIRA HOUVE A XXII CONGRESSO NACIONAL DE INFORMATICA .O CONGRESSO TEVE COMO PONTO FUNDAMENTAL"INFORMATICA E O HOMEN", OBJETIVANDO MAIOR INTERACAO DA MAQUINA COM O USUARIO FINAL. DENTRO DESTE PENSAMENTO FORAM REALIZADAS CERCA DE 600 ATIVIDADES QUE REFLETIRAM A SITUACAO DO BRASIL, AMERICA LATINA, E TODO MUNDO. AS ATIVIDADES FORAM DIVIDIDAS EM SEGMENTOS: RECURSOS HUMANOS ; INFORMATICA E GESTAO ; TECNICA-INFORMATICA E TELECOMUNICACOES ; APLICACOES NOS SETORES DE SERVICOS PUBLICOS ; COMERCIO E INDUSTRIA ; IMPACTOS SOCIAIS E ASPECTOS POLITICOS E ECONOMICOS.
APESAR DO GRANDE VOLUME DE PESSOAS NA FEIRA, O CONGRESSO NAO ESTAVA TAO CHEIO, SERA QUE OS ASSUNTOS TRATADOS NAO INTERESSAM AS PESSOAS OU O PRESSO NAO E' MUITO ACESSIVEL CERCA DE 200 DOLARES NO PARARELO.

R-TYPE

POR CAUSA DE SEUS GRAFICOS INCRIVEIS E DESLUMBRANTES . R-TYPE FOI CONSIDERADO PELA EQUIPE DA REDE SOFT JUNTO COM INUMEROS SOCIOS O JOGO DO ANO.
SEM DUVIDA ALGUMA A ELECTRIC DREAMS SOFTWARE DESENVOLVEU UM TRABALHO DO MAIS ALTO NIVEL.
ABAIXO SEGUE ALGUMAS TELAS DESTE DESLUMBRANTE JOGO :



MAPA COMPLETO DO SABRE WULF

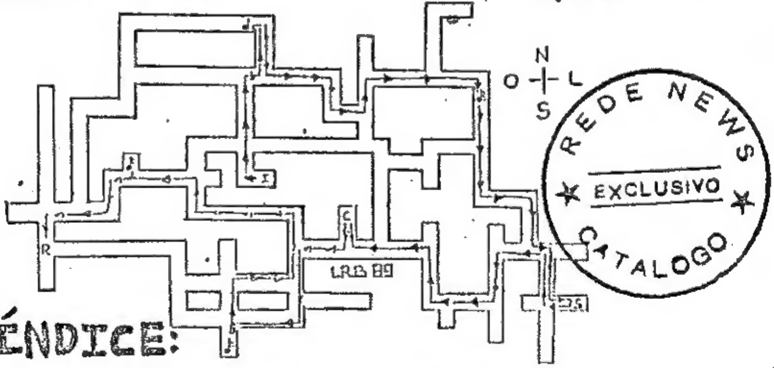


ELABORADO POR LEANDRO R.BARBOSA

MASTERS OF THE UNIVERSE

MAPA: LRB 89

"MOVIE"



ÍNDICE:

I - INÍCIO
C - CHARLIE'S
S - SCRAPYARD
R - ROOFTOPS
♪ - NOTA 1
♬ - NOTA 2
♬ - NOTA 3
♬ - NOTA 4
→▷ - TRAJETO SUGERIDO

MAPA COMPLETO DO MASTER OF THE UNIVER!

SESSAO CATALOGO

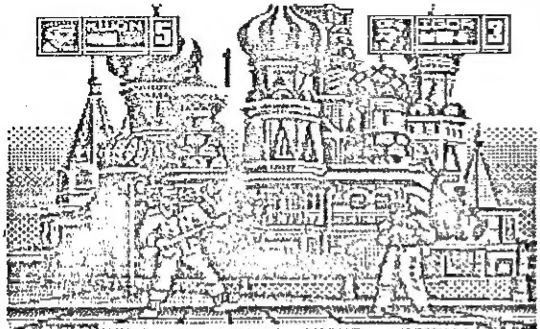
1- MARAVILHOSO, ESTONTEANTE, INCRIVEL . INACREDITAVEL. NAO ESTOU FALANDO DO JOGO MAS SIM DOS GRAFICOS OFERECIDOS PELO PROGRAMA HUMAN KILLING MACHINE. VOCE SERA UMA ESPECIE DE LUTADOR DE BOX TAILANDES ONDE ENFRENTARA OS MAIORES MATADORES DO BLOCO COMUNISTA. OS PERSONAGENS SAO HIPER DETALHADOS. MAS INFELIZMENTE NAO TEM A MESMA PRECISAO NOS GOLPES QUE THE WAY THE EXPLODING FIST.

2- GI-HERO E' UMA HISTURA DE JOGO ESTRATEGICO COM ACAO. OS GRAFICOS SAO BEM DETALHADOS MAS O DESTAQUE FICA POR CONTA DOS PERSONAGENS QUE OCUPAM MAIS DE 3/5 DA TELA. ONDE O SOM E' MINIMO E ACAO E' UM TANTO MONOTONA.

3- ADVANCED PIMBALL SIMULATOR E'.SEM DUVIDA ALGUMA O MELHOR JOGO DE FLIPPERAMA DO TK.ONDE ELE MISTURA A ACAO COM UM ADVENTURE ANIMADO. OS EFEITOS SAO PERFEITOS E OS ADCIONAIS TECNICOS ESPETACULARES. O PONTO NEGATIVO E' QUANDO A BOLINHA PASSA POR CIMA DO CASTELO E CAUSA UM CRASH MOMENTANEO. MAS APESAR DESTE DETALHE ESTE JOGO NAO LHE DECEPCIONARA.

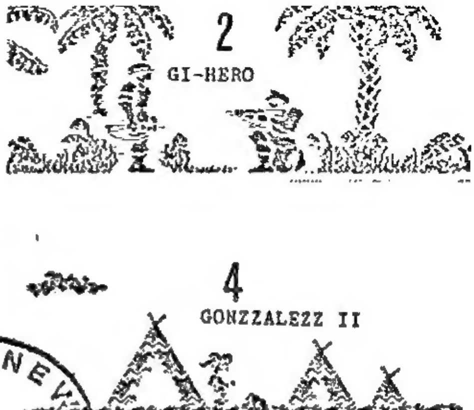
4- UM MEXICANO DEVERA ENFRENTAR UM BANDO DE APACHES ATE' CONSEGUIR A PAZ COM O CHEFE, O NOSSO HEROI CONHECERA VARIOS CENARIOS ENTRE TENDAS , VILAREJOS, IGREJAS E MUITO MAIS, TUDO MUITO BEM ELABORADO ONDE O GRAFICO MERECE NOTA 10. EM GONZZALEZZ II O SOM E' LAMENTAVELMENTE EXCLUSIVO PARA O SPECTRUM 128 K.

5- BIG FOOT E' O TIPICO JOGO DESESPERADO E NAO JOGAVEL. ONDE O PE'GRANDE TENTARA SALVAR UMA LINDA DONZELA EM CENARIOS ESTRANHAMENTE CONFUSOS E POUCO ORIGINAIS.



1

HUMAN KILLING MACHINE + NIVEIS

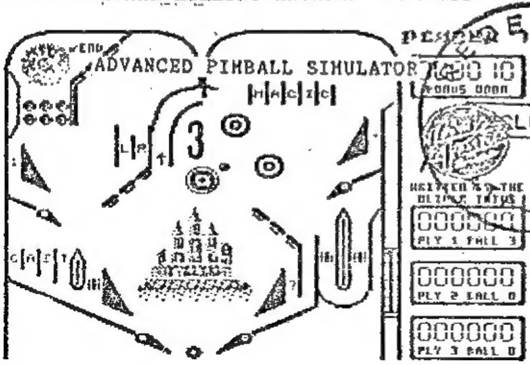


2

GI-HERO

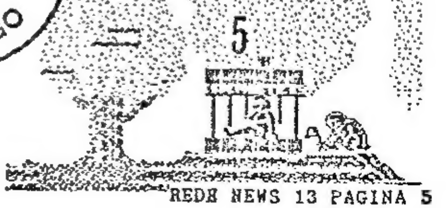
4

GONZZALEZZ II



3

ADVANCED PIMBALL SIMULATOR



BIG FOOT

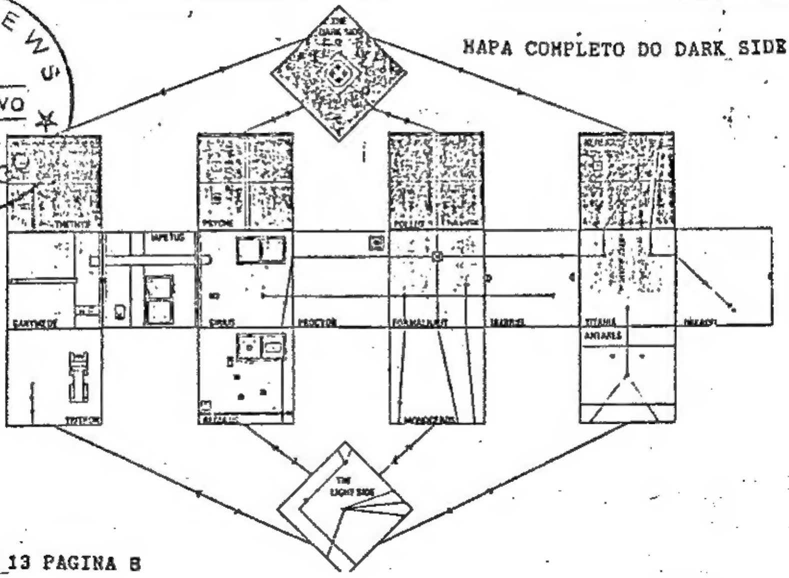
5

POR ADIEL QUEIROZ RICCI

REGULUS
ATIRE NA PORTA DO PREDIO E ENTRE.
GANYMEDE STORE
BATA 17 VEZES EM CADA PILAR PARA CONSEGUIR COMBUSTIVEL PARA O JETPACK.BATA NO HEXAGONO BRANCO NA PAREDE 23 VEZES PARA AUMENTAR O "SHIELD".ENTRE NA PROXIMA SALA PELA PORTA PEQUENA (NA PAREDE A DIREITA DE ONDE VOCE ENTRA).BATA NO PILAR 17 VEZES PARA MAIS COMBUSTIVEL.ATIRE NO MACHADO NA PAREDE ATE QUE ELE SE MEXA(ISSO ABRE UMA PORTA MAIS TARDE).SAIA DO "STORE".ATIRE NO QUADRADO A SUDESTE DA PAREDE(DA ENTRADA DA "STORE") E A PAREDE DESAPARECERA.LIGUE O JETPACK,SUBA E MOVA-SE PARA O NORTE.
SIRIUS
ATIRE NO ECD MAIS PROXIMO DO CENTRO PARA DESARMA-LO.VIRE PARA OESTE.ATIRE NO FLEXOR 3 VEZES E ELE VAI SE QUEBRAR.ATIRE NO RETANGULO SOBRE A PORTA ATE QUE ELE SE MOVA SOZINHO,E A PORTA DESAPARECERA.MOVA-SE PARA O SUL PARA ENTRAR NO LIGHT SIDE.VIRE A DIREITA.POIS A BUSSOLA ESTA COM DEFEITO.
TRITON
ATIRE NOS TRES ECDs DA DIREITA PARA A ESQUERDA.FACA MEIA VOLTA(180 GRAUS) E ENTRE NO LIGHT SIDE.VA DIRETO EM FRENTE E ENTRE EM MONOCEROS.PASSE DIRETO.
FOMALHAUT
ATIRE NO ECD AO LESTE E VA PARA O SUL.
MONOCEROS
ATIRE NO ECD AO LESTE E CONTINUE PARA O SUL PARA O LIGHT SIDE ,VIRE A ESQUERDA.
ANTARES
ATIRE NOS ECDs A DIREITA E A ESQUERDA E CONTINUE PARA O NORTE.
TITANIA
ATIRE NO ECD MAIS PROXIMO E DESCA.DESLIGDE O JETPACK.MOVA-SE PARA O SUL.
ANTARES
ATIRE NO ULTIMO ECD NESSE SETOR E MOVA PARA O NORTE,ENTRE EM TITANIA E MOVA-SE PARA O LESTE.
OBERON
ATIRE NOS DOIS ECDs DA DIREITA PARA A ESQUERDA E MOVA-SE PARA O OESTE.
TITANIA
ATIRE NO ECD MAIS PROXIMO PARA O NORTE.
NEREID
MOVA-SE PARA O OESTE ATE APROXIMADAMENTE AS COORDENADAS 0071x/2503y E VIRE PARA NORDESTE.VOCE DEVERA SER CAPAZ DE VER E DESARMAR O ECD ATRAS DA PAREDE.MOVA-SE PARA O SUL.
TITANIA
ATIRE NO ECD ATIVO REMANESCENTE E MOVA-SE PARA O OESTE.
ID CONFINEMENT
PEGUE O "TELEPOD CRYSTAL" DOIS NESSA SALA E VIRE-SE PARA A PORTA.ATIRE NOS RETANGULOS PRETOS NAS CAIXAS AO LADO DA PORTA CINCO VEZES CADA PARA ABRIR A PORTA.ATRAVESSE-A.
EQUATOR TUNNEL
MOVA-SE PARA LESTE PARA A PROXIMA SECAO DO TUNEL,OLHE PARA CIMA NO CENTRO E POSICIONE-SE DEBAIXO DO BURACO DO TETO.LIGUE O JETPACK E SUBA
MOVA-SE PARA A FRENTE E DESLIGUE O JETPACK.
UMBRIEL
VIRE A ESQUERDA,ATIRE NO ECD E NO "POWERPORTER"NO TOPO DO PILAR(FOI ELE QUE O COLOCOU NO ID CONFINEMENT).VIRE A ESQUERDA E ATIRE NO POWERPORTER NO TOPO DO PILAR.MOVA-SE PARA O OESTE.
FOMALHAUT
ATIRE NO ECD MAIS DISTANTE E MOVA-SE PARA O SUL.
MONOCEROS
ATIRE NOS DOIS ECDs E VOLTE PELO MESMO CAMINHO POR ONDE ENTROU.ENTRE EM MONOCEROS,VA DIRETO PARA FORMALHAUT E VIRE(MOVA-SE) PARA OESTE.
PROCYON

REDE NEWS EXCLUSIVO CATALOGO

MAPA COMPLETO DO DARK SIDE



ATIRE NO POWERPORTER A SUA FRENTE.FIQUE A ESQUERDA OU A DIREITA EM PROCYON E MOVA-SE PARA O LESTE.

FORMALHAUT

ATIRE NO ULTIMO ECD E MOVA-SE PARA NORTE.

POLLUX

ATIRE NO ECD (A FORCA DO ECD (ECD POWER)DEVERA´ESTAR AGORA A 4%),MOVA-SE DIRETO ATRAVES DO SETOR PROCYON.

SIRIUS

ATIRE NO BLOCO QUADRADO AO LADO DO PREDIO BAIXO E UMA PORTA APARECERA´.ENTRE PELA PORTA PARA CALISTO STORE.BATA NO PILAR E NA FORMA NA PAREDE PARA REABASTECER O COMBUSTIVEL E O CAMPO DE FORCA(FUEL AND SHIELD).SAIA DO "STORE".LIGUE O JETPACK E SUBA.ATERRISSE NO TETO DE CALISTO STORE E DESLIGUE O JETPACK.CAIA PELO BURACO NO TETO.

CALISTO STORE

QUANDO DENTRO DA SALA,GIRE 360 GRAUS,E SE VOCE NAO VE NADA,LIGUE O JETPACK.SUBA E CAIA NOVAMENTE,E GIRE QUANDO DE VOLTANA SALA.ATIRE NA FORMA QUADRADA QUE ESTA DENTRO DA SALA.SUBA PARA SAIR.QUANDO FORA DA SALA,VIRE PARA O OESTE,VA´PARA FRENTE(COM O JETPACK LIGADO)E DESCA PARA O CHAO.DESLIGUE O JETPACK E ENTRE PELA PORTA DO EDIFICIO GRANDE.

CANOPUS WALKWAY(CAMINHO CANOPUS)

MEIA VOLTA PARA OLHAR PARA A PORTA.LIGUE O JETPACK E SUBA.BATA NA FORMA NA PAREDE 23 VEZES PARA "SHIELD".AGORA VIRE-SE 180 GRAUS E MOVA-SE PARA A FRENTE,CAIA UM POUCO E PEGUE O"TELEPOD CRYSTAL"UM,CONTINUE PARA FRENTE E BATA NO PILAR PARA MAIS "FUEL".MOVA-SE PARA FRENTE E DESCA PARA O CHAO.DESLIGUE O JETPACK.ATRAVESSE A PORTA.

GANYMEDE

VIRE-SE PARA O SUL E ATIRE NO PILAR AO LADO DO PLEXOR MOVA-SE PARA O SUL ATE´VER UMA PORTA A ESQUERDA.ATRAVESSE A PORTA.

DETALHES DO DARK SIDE
FIGURAS ORIGINAIS FEITAS
POR ADIEL QUEIROZ RICCI

JAPETUS

MOVA-SE PARA LESTE EM DIRECAO AO CENTRO E USE O JETPACK PARA ATRAVESSAR O BURACO DO CHAO.VA´PARA O LADO OPOSTO DO PREDIO DA DIREITA E ATIRE NO BLOCO DA PAREDE,E UMA PORTA APARECERA´(!).ENTRE PELA PORTA E BATA NOS PILARES PARA O MAXIMO DE COMBUSTIVEL(FUEL).BATA NAS FORMAS NA PAREDE PARA MAIS SHIELD,E SAIA.VA´PARA O BLOCO MARCADO NO MAPA COM UM X E CAIA PELO BURACO.

EQUATOR TUNNEL

VA´PARA OESTE E CONTINUE ATE´ACHAR UM CORREDOR COM TRES LUZES PENDURADAS NO TETO ATIRE NO CORDAO DA LUZ DO MEIO.QUANDO A "LAMPADA"CAIR,LIGUE O JETPACK,SUBA E BATA NA "LAMPADA"CAIDA PARA PEGAR O"TELEPOD CRYSTAL"QUATRO.DESLIGUE O JETPACK,CONTINUE PARA OESTE PARA O PROXIMO CORREDOR E SUBA PELO BURACO NO TETO.VA´PARA O SETOR SIRIUS E VA´PARA O NORTE.

PSYCHE

ENTRE NO TELEPOD.ATIRE NO CRISTAL DA ESQUERDA E SAIA DO TELEPOD.

THETYS

PEGUE O"TELEPOD CRYSTAL"TRES ,LIGUE O JETPACK,SUBA E BATA NA FORMA PRETA NA PAREDE.DESCA E DESLIGUE O JETPACK,REENTRE NO TELEPOD.ATIRE NO SEGUNDO CRISTAL DA DIREITA E SAIA DO TELEPOD.

POLLUX

LIGUE O JETPACK SUBA E BATA NA FORMA PRETA NA PAREDE,DESCA E DESLIGUE O JETPACK. REENTRE NO TELEPOD.ATIRE NO CRISTAL DA DIREITA E SAIA DO TELEPOD.

NEREICL

LIGUE O JETPACK,SUBA E BATA NA FORMA PRETA NA PAREDE.DESCA E DESLIGUE O JETPACK. SE PRECISAR DE COMBUSTIVEL,BATA NO PILAR LADO DO ECD DESARMADO.REENTRE NO TELE POD,ATIRE NO SEGUNDO CRISTAL DA ESQUERDAE SAIA DO TELEPOD.

PSYCHE

LIGUE O JETPACK,SUBA E BATA NA FORMA PRETA NA PAREDE,DESCA E DESLIGUE O JETPACK(NAO BATA NO RETANGULO GRANDE).AS GRANDES PORTAS DUPLAS ESTARAO AGORA ABERTAS.ATRAVESSE-AS.

THE DARK SIDE

ATIRE NO ULTIMO ECD PARA COMPLETAR O JOGO.PARABENS.

ECD(ENERGY COLLECTION DEVICE)

SE ACERTADO,DESAPARECE(ECD DISABLED).SE O ECD ESTIVER CONECTADO POR CABOS A DOIS OUTROS ECDs ATIVOS,O CRISTAL SE REGENERARA´ IMEDIATAMENTE.

PLEXOR

SAO TANQUES DE DEFESA ESPALHADOS PELA LUA E O ATACAM SE VOCE ESTIVER AO ALCANCE. ELES SE REGENERAM POUCO DEPOIS,SE ACERTADOS.

POWERPORTER

SE ATINGIDOS,TELETRANSPORTAM VOCE PARA LUGARES FIXOS NA LUA.

TELEPOD

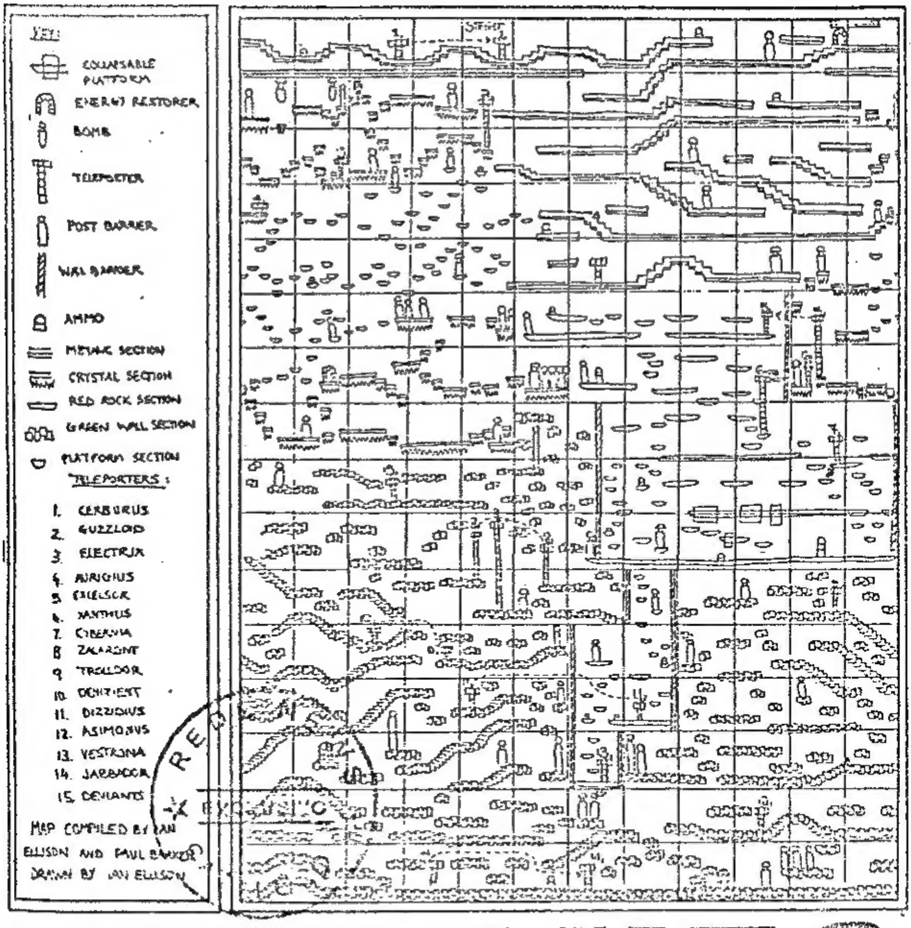
E´MAIOR POR DENTRO QUE POR FORA.SE VOCE TIVER OS QUATRO CRISTAIS,VOCE PODE SE TELETRANSPORTAR PARA QUALQUER LUGAR DA LUA.

TELEPOD CRYSTALS

DEVE-SE REUNIR OS QUATRO CRISTAIS E LEVA´-LOS AO TELEPOD PARA QUE SE POSSA VIAJA R PARA AREAS RESTRITAS DA LUA.

ZEPHIR ONE

ESSE E´SEU OBJETIVO,CORTAR SEU SUPRIMENTO DE FORCA.E´UMA ARMA LASER GIGANTE,LOCALIZADA NO LADO ESCURO DA LUA TRICUSPID.DESTRUA-A ANTES QUE ELA DESTRUA O PLANETA EVATH.


KEY:
COLLAPSABLE PLATFORM
ENERGY RESTORER
BOMB
TELEPORTER
POST BARRIER
WALL BARRIER
AMMO
METALIC SECTION
CRYSTAL SECTION
RED ROCK SECTION
GREEN WALL SECTION
PLATFORM SECTION
TELEPORTERS:
1. CERBURUS
2. GUZZLOID
3. ELECTRIX
4. AURIGIUS
5. EXCELSIOR
6. XANTHUS
7. CYBERNIA
8. ZALARONT
9. TROLLDOR
10. OCNITIENT
11. DIZZIDIUS
12. ASIMOVIUS
13. VESTRONA
14. JARBIOCK
15. DEVIANTS
MAP COMPILED BY IAN ELLISON AND PAUL BARKER
DRAWN BY IAN ELLISON
START

DEVIANTS